Advarsel: Til ejere af projektionsfjernsyn

Stillestående billeder kan forårsage permanent skade på projektorkanonen eller give mærker på skærmens fosforlag. Undgå gentagen eller overdreven brug af videospil på storskærmsfjernsyn.

Advarsel om epilepsianfald

Læs venligst dette, før du eller dine børn tager spillet i brug!

Nogle mennesker rammes af epileptiske anfald eller mister bevidstheden, når de udsættes for blinkende lys eller bestemte lysmønstre.

Disse mennesker kan få et anfald, mens de ser tv eller spiller visse videospil.

Vær opmærksom på, at det kan forekomme, selvom en person aldrig tidligere har oplevet epileptiske anfald.

Du bør konsultere din læge inden du begynder at spille, hvis du eller nogen i din familie nogensinde har udvist symptomer relateret til epilepsi (krampeanfald eller bevidstløshed) i forbindelse med blinkende lys.

Vi råder forældre til at overvåge deres børns brug af videospil. Du bør STRAKS kontakte en læge, hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer under spillet: Svimmelhed, synsforstyrrelser, muskelsammentrækninger ved øjet, bevidstløshed, manglende orienteringsevne, ufrivillige bevægelser eller krampeanfald.

Forholdsregler ved brug

- Sid ikke for tæt på skærmen. Sid så langt fra skærmen, som ledningerne tillader.
- Benyt en lille skærm, hvis det er muligt.
- Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har sovet tilstrækkeligt.
- Sørg for, at der er godt oplyst i det lokale, du spiller i.
- Hvil mindst 10 til 15 minutter ud af hver time, du spiller.

INDHOLD

SYSTEMKRAV

Vi beder dig om omhyggeligt at sikre at dit system opfylder kravene til minimumskonfiguration, som er beskrevet i detaljer herunder samt på boksen. **Det er en ubetinget nødvendighed at dit system opfylder disse krav for at *BIONICLE* kan køre korrekt.**

Sådan undersøger jeg systemets specifikationer

Hvis du ikke er sikker på hvad din pc's nuværende specifikationer er, kan du med DirectX-diagnosticeringsværktøjet finde oplysningerne om systemets specifikationer.

- Du kører DirectX-diagnosticeringsværktøjet ved at klikke på **Start**-knappen og vælge **Kør**. Skriv nu DXDIAG i Åbn-feltet. Nu åbnes DirectX-diagnosticeringsværktøjet.
- Du kan se dit systems specifikationer i boksen System Information, og du kan se detaljer om dine skærm- og lydkort under fanebladene Display (skærm) og Sound (lyd).
- Disse informationer kan du sammenligne med informationerne i afsnittet Systemkrav nedenfor. En tommelfingerregel er at en pc, der opfylder *minimumskonfigurationen*, kan køre spillet med de laveste grafik- og lydindstillinger, mens en pc, der opfylder *den anbefalede konfiguration*, kan køre spillet hurtigt med højere indstillinger valgt.

  Bemærk: Med mindre du er erfaren bruger, anbefaler vi dig ikke at ændre på indstillingerne i DirectX-diagnosticeringsværktøjet.
- Skal du bruge hjælp til at få startet spillet? Hop videre til afsnittet *Rens dit system, før du kører spillet på* s. 4!
- Har du problemer med at dit spil går ned eller låser fast? Så læs afsnittet *Før du starter dit spil* på s. 6!

Minimumskonfiguration

- Microsoft Windows® 98/2000/ME/XP
- 600 MHz Intel Pentium III processor eller 100% kompatibel
- 64 MB RAM
- 4x CD-rom-/DVD-drev
- 32 MB Direct3D skærmkort med DirectX™ 9-kompatibel driver
- 900 MB ledig plads på harddisken
- DirectX 9-kompatibelt lydkort
- Tastatur, mus

Anbefalet konfiguration:

- Microsoft Windows® 98/2000/ME/XP
- 1GHz eller hurtigere Intel Pentium III processor eller 100% kompatibel
- 256 MB RAM eller mere
- 8x CD-rom-/DVD-drev eller hurtigere
- 64MB eller bedre Direct3D skærmkort med DirectX™ 9-kompatibel driver.
- 900 MB ledig plads på harddisken plus 5% af harddiskens samlede kapacitet.
- DirectX 9-kompatibelt lydkort
- DirectX 9-kompatibel dual analog gamepad

Anbefalede chipsæt

- 3D-grafikacceleratorkort der anvender NVIDIA GeForce chipsæt, f.eks. GeForce 256, GeForce2, GeForce 2 Go!, GeForce3 og GeForce4, ATI Radeon® chipsæt, Power VR Kyro II chipsæt.

Understøttede styreenheder

- Microsoft Windows-kompatibel mus, tastatur og alle spilleenheder, der er 100% kompatible med DirectX 9 (Direct Input). For fuld funktionalitet anbefales en dual analog gamepad.

  Bemærk: For at sikre at din spilleenhed fungerer korrekt med spillet, skal du have de absolut nyeste drivere installeret til den. Du kan hente de nyeste drivere til de forskellige spilleenheder på de respektive producenters websites. Nedenfor er der en række populære producenter af spilleenheder:

Microsoft Sidewinder:	**http://www.microsoft.com/sidewinder**
Logitech:	**http://www.logitech.com**
Saitek:	**http://www.saitek.com**
Thrustmaster:	**http://www.thrustmaster.com**
Act Labs:	**http://www.act-labs.com**
Gravis:	**http://www.gravis.com**

RENS DIT SYSTEM, FØR DU KØRER SPILLET

Før du installerer software, er det **vigtigt**, at din harddisk fungerer optimalt. Vi anbefaler, at du gør det til en vane regelmæssigt at "gøre rent" på din pc. ScanDisk, Diskdefragmentering og Diskoprydning er de værktøjer, du skal bruge for at sørge for, at alt kører, som det skal. Hvis du benytter dem regelmæssigt, har du god mulighed for at kunne køre de nyeste programmer uden større problemer. Et rent system vil, som en ekstra bonus, fungere mere effektivt, og de andre programmer, du bruger, kan komme til at køre hurtigere og mere stabilt.

- **ScanDisk (Win 98/ME)/Fejlfinding (Win 2000/XP)** identificerer og reparerer diskfejl og fejlbehæftede sektorer på din(e) harddisk(e).
- **Diskdefragmentering** sørger for, at dataene på dine harddiske bliver organiseret ordentligt. Dette hjælper med til at forhindre korrupte data og gør det hurtigere for din computers processor (CPU) at få adgang til data.
- **Diskoprydning** hjælper dig med at fjerne unødvendige filer fra dit system. Programmet frigør diskplads og forhindrer konflikter, der kan forhindre spil i at blive installeret korrekt.

Se Windows' hjælpeguider for oplysninger om, hvordan du kører ScanDisk/Fejlfinding, Diskdefragmentering og Diskoprydning.

Sådan anvendes Windows Hjælp

Klik på knappen **Start** og vælg **Hjælp** for at hente Windows' hjælpevejledninger.

Du kan nu klikke på søgefeltet og indtaste nøgleord som "Scandisk" (Win98/ME), "Fejlfinding (Win 2000/XP), "Defrag" og "Diskoprydning" for at finde de guider, der hjælper dig med at køre disse værktøjer.

HVAD ER DIRECTX™?

DirectX er en del af Windows® 98, 2000, ME og XP. Med DirectX kan Windows med høj hastighed få adgang til visse dele af din pc, og det gør det muligt for dig at køre de nyeste spil. DirectX udvikles i takt med, at ny teknologi introduceres, såsom næstegenerations-3D-grafikkort og 3D-lydkort, for at understøtte disse nye teknologier. *BIONICLE* kræver DirectX 9, der ligger på spil-cd'en, og som du kan installere, hvis det er nødvendigt.
DirectX har brug for de nyeste softwaredrivere til dit grafikkort og lydkort for at kunne fungere korrekt. Disse drivere kan du som regel hente fra kortproducentens websted, eller du kan få dem fra kortproducentens hotline for teknisk support. Hvis du anvender drivere, der ikke understøtter DirectX 9, kan det resultere i skærm- eller lydproblemer i *BIONICLE.*

Besøg det officielle DirectX-websted for at få flere oplysninger på:
http://www.microsoft.com/directx

Hvordan installeres DirectX 9?

Hvis du vil installere DirectX, **efter** at du har installeret *BIONICLE*, skal du indsætte spil-cd'en i dit CD-rom-/DVD-drev, klikke på Start-knappen og vælge KØR. Indtast D:\DirectX\dxsetup (eller udskift CD-rom-/DVD-drevbogstavet, hvis det ikke er D:\; kig i **Denne Computer**) og klik på OK. Klik på GENINSTALLÉR DIRECTX for at installere DirectX.

SÅDAN INSTALLERES SPILLET

For at installere *BIONICLE* skal du indsætte cd'en i dit CD-rom-/DVD-drev og vente på at AutoRun menuen åbnes. Klik INSTALLÉR og klik derefter NÆSTE; vinduet til serienummeret kommer frem. Her skal du indtaste det serienummer, der findes i det hvide felt bag på *BIONICLE*-manualen, og følge vejledningen på skærmen for at installere spillet.

- Hvis AutoRun menuen ikke automatisk kommer frem, skal du dobbeltklikke på ikonet **Denne computer** på skrivebordet, og herefter dobbeltklikke på det CD-rom-/DVD-drev, hvori spil-cd'en befinder sig. Dobbeltklik på filen 'setup.exe' for at installere spillet.

SÅDAN AFINSTALLERES/GENINSTALLERES SPILLET

Opstår der problemer, eller blev spillet ikke installeret ordentligt første gang, anbefaler vi, at du geninstallerer spillet.

1. Klik på **Start**-knappen og vælg **Programmer** (eller **Alle programmer** for Windows XP-brugere). Vælg herefter det sted, hvor spillet er installeret og klik på afinstallér for at fjerne spillet.
2. Du skal følge de trin, der står beskrevet i afsnittet *Sådan installeres spillet* ovenfor for at geninstallere spillet, efter at du har afinstalleret det.

   BEMÆRK: Vi anbefaler kraftigt, at brugere ikke afinstallerer dette spil manuelt, da visse filer tilknyttet spillet muligvis ikke vil blive slettet korrekt. Det er normalt, at filer, der er oprettet af spilleren - såsom gemte spil, gentagelser eller andre spilrelaterede filer - bliver liggende på harddisken i spilmappen efter afinstallationsprocessen. Hvis du ikke ønsker at beholde disse filer, efter at du har afinstalleret spillet, kan du slette dem, som du normalt sletter filer på din pc.

Før du starter dit spil

I nogle tilfælde kan programmer, der kører på din computer, monopolisere ressourcer, som spillet behøver for at kunne blive afviklet ordentligt. Det er ikke alle disse programmer, der er umiddelbart synlige, og mange programmer aktiveres automatisk, når du starter computeren. Der findes en række programmer, de såkaldte "baggrundsopgaver", som altid kører på dit system, og i visse tilfælde *kan* disse programmer få spillet til at gå ned eller fryse fast.

Vi anbefaler derfor, at du deaktiverer disse "baggrundsopgaver", før du går i gang med at spille *BIONICLE.*

> **Bemærk:** Når du lukker baggrundsopgaverne, optimeres dit system, så spillet kører bedre, men disse funktioner er herefter ikke længere tilgængelige. Du skal sørge for, at du ved at genstarte din computer tænder for baggrundsopgaverne igen, når du er færdig med at spille *BIONICLE*.

Antivirus-/crash-beskyttende programmer

Hvis du kører antivirus- eller crash-beskyttende programmer på dit system, anbefaler vi, at du lukker eller slukker for dem, før du kører *BIONICLE.* For at gøre dette skal du finde programmets ikon på Windows-proceslinjen. **Højreklik** på ikonet og vælg luk, sluk eller den relevante indstilling.

Sådan lukker du almindelige baggrundsopgaver

Når du har slukket for antivirus- og crash-beskyttende programmer, bør alle unødvendige almindelige baggrundsopgaver afsluttes, da disse i nogle tilfælde kan forårsage problemer, når du installerer eller kører pc-spil.

Windows 98/ME

1. Hold tasterne **CTRL** og **ALT** nede og tryk én gang på **DELETE.** Nu kommer vinduet LUK PROGRAMMET frem. I dette vindue finder du en liste over alle de baggrundsopgaver, der i øjeblikket kører på dit system.
2. Du skal klikke på baggrundsopgavens navn på listen for at lukke for det, og herefter klikke på knappen **Afslut opgave**.

   Bemærk: Det er vigtigt, at du IKKE LUKKER de baggrundsopgaver, der hedder **Explorer** og **Systray**, da de skal bruges, for at Windows kan fungere. Alle andre baggrundsopgaver kan lukkes.

Vinduet LUK PROGRAMMET lukkes, og opgaven afsluttes. Gentag ovenstående trin for at lukke eventuelle/alle andre baggrundsopgaver.

Windows 2000/XP Professional

1. Hold tasterne **CTRL** og **ALT** nede og tryk én gang på **DELETE.** Nu kommer vinduet Windows-sikkerhed frem.
2. Klik på JOBLISTE for at åbne Windows Jobliste. Du skal klikke på baggrundsopgavens navn på listen for at lukke for det, og herefter klikke på knappen **Afslut opgave.**

   Bemærk: Det afhænger af dine indstillinger, men ved at trykke på **CTRL**, **ALT** og **DELETE** vil nogle brugere af Windows 2000/XP Professional omgå vinduet Windows-sikkerhed og gå direkte til Windows Jobliste.

Windows XP Home

1. Hold tasterne **CTRL** og **ALT** nede og tryk én gang på **DELETE**.

   Nu kommer vinduet Windows-sikkerhed frem.
2. Du skal klikke på baggrundsopgavens navn på listen for at lukke for det, og herefter klikke på knappen Afslut opgave.

   Bemærk: Det er vigtigt at huske på, alle de baggrundsopgaver, du afsluttede Manuelt, genaktiveres næste gang, du genstarter din computer.

SÅDAN STARTES SPILLET

- Indsæt cd'en i dit CD-rom-/DVD-drev. AutoRun-menuen åbnes. Klik på SPIL for at starte spillet.

  Bemærk: Hvis spillet ikke starter automatisk, skal du indsætte cd'en i dit CD-rom-/DVD-drev og gå til **Start>Programmer>** (eller **Alle programmer** for Windows XP-brugere)> **LEGO Interactive>BIONICLE>BIONICLE**®. Introduktionsskærmen vil nu komme frem, og spillet begynder.

FUNKTIONER

Menufunktioner

Markér menupunkt	Piletaster **OP/NED/VENSTRE/HØJRE**
Vælg menupunkt	**SHIFT** eller **ENTER**
Gå tilbage/afbryd	**CTRL** eller **ESC**

- Menuerne kan også navigeres med en mus. I manualen er musefunktionerne vist når de kan bruges.

Spilfunktioner

Bevæg Toa Piletaster	**OP/NED/VENSTRE/HØJRE**
Hop	**SHIFT**
Dobbelthop	Tryk to gange på **SHIFT**
Affyr naturkraftladning	**CTRL**
Affyr naturkraftladning med flere lyn (hvor muligt)	Tryk **CTRL** tre gange (samtidig med Toa'ens bevægelse)
Genoplad naturkraftmåler	Hold / (skråstreg) nede når du står stille
Nuva-eksplosion (gælder kun Gali Nuva og Onua Nuva)	Hold / nede for at genoplade naturkraftmåleren fuldt, slip derefter / og tryk umiddelbart efter **ENTER**
Aktivér specialevne (hvor muligt)	**ENTER**
Skift mål	**L**
Lås fast på mål (hvor muligt)	**,** (komma) (tryk på **,** igen for at afbryde)
Aktivér skjold	Tryk hurtigt på /
Pause spillet	**MELLEMRUMSTAST** eller **ESC**
Bevæg kamera	Piletaster på det numeriske tastatur **OP/NED/VENSTRE/HØJRE**

Bemærk: *BIONICLE* er også kompatibel med alle spilleenheder der er 100% kompatible med DirectX 9 (Direct Input). Se afsnittet *Understøttede styreenheder* på s. 4 for mere information.

Bemærk: Se afsnittet *Options* (*Indstillinger)* på s. 15 for information om brugerdefinering af tastaturfunktionerne eller konfiguration af kompatible spilleenheder.

DEN MØRKE ÅND REJSER SIG!

Frygt og udslettelse truer de fredelige Matoran-landsbyboere på øen Mata Nui. Den mørke ånd Makuta er vendt tilbage, fast besluttet på at erobre landet og herske over dets indbyggere. Hans skyggefulde magt har fordærvet øens væsner og vækket de skrækkelige Bohrok – insektlignende væsner der udsletter alt på deres vej!

Men Matoranerne står ikke alene over for Makutas trussel. Fra alle øens regioner kommer de mægtige Toa: Mata Nui's seks heltemodige vogtere. De forskellige Toa mestrer hver deres element, men de forenes alle i deres beslutsomhed om at redde øen.

Nu skal Toa'erne dække hele Mata Nui og bruge deres naturkræfter til at redde øens væsner og overvinde Makuta's håndlangere. I sidste ende må de konfrontere Makuta selv, men de skal finde en måde hvorpå de kan øge deres kræfter før de tør udfordre ham. De skal finde hemmeligheden bag Toa Nuva!

SÅDAN KOMMER DU I GANG

For at komme i gang med kampen om at redde Mata Nui, skal du følge disse punkter.

1. Efter skærmbilledet med de juridiske oplysninger, åbnes skærmbilledet for valg af sprog. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at markere det ønskede sprog, og vælg ved at trykke på **ENTER** eller **SHIFT**.

- Alternativt kan du bruge musen til at markere stenene rundt om menu-hjulet for at vælge et sprog og vælge ved at venstreklikke.

2. Efter introduktionsfilmen skal du trykke på **MELLEMRUMSTAST** eller venstreklikke i prompten med musen for at åbne Kini Nui.

Kini Nui

Kini Nui er det prægtige tempel i hjertet af Mata Nui hvor de mægtige Toa mødes.

NYT SPIL: Start på dit eventyr gennem Mata Nui.

EKSTRA: Åbn Turagas visdom (se Ekstra på s. 15).



INDLÆS SPIL: Fortsæt på et gemt eventyr (se Sådan gemmes og indlæses på s. 16).

INDSTILLINGER: Justér indstillingerne for lyd og controller (se afsnittet Options (Indstillinger) på s. 15).

- Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge NYT SPIL og tryk på **ENTER** for at bekræfte. Du kan også bruge musen til at bevæge markøren hen over NYT SPIL-ikonet og vælge det ved at venstreklikke.

De seks Toa kan bruge Kini Nui's teleportportaler til at nå deres hjemegne der også kaldes Wahi. Når du starter på et nyt spil er det kun Toa Tahu, Ildens Toa, du kan vælge, men under din fortsatte mission for at besejre Makuta, skal du efter tur spille alle de forskellige Toa og udforske alle Mata Nui's Wahi.

- Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at bladre gennem Toa'erne og tryk på **ENTER** for at vælge. Alternativt kan du bruge musen til at klikke på pilene mod venstre og højre i hver side af Toa'erne for at bladre mod venstre eller højre. Venstreklik på den ønskede Toa for at vælge det Wahi du vil spille.
- Når du gennemfører et Wahi, åbnes det næste Wahi som du så kan spille.

  Bemærk: Når du har gennemført et Wahi, kan du spille det igen ved at vælge det i Kini Nui. Ved at spille et Wahi igen, kan du samle flere Lysende Sten og åbne for Bonus-indholdet (se *Ekstra* på s. 15).

- Når du har gemt dine fremskridt, vil punktet NYT SPIL i Kini Nui blive ændret til SPIL. Der står mere om hvordan du gemmer dine fremskridt, og fortsætter på et gemt spil i afsnittet *Sådan gemmes og indlæses* på s. 16.

  Bemærk: Du afslutter *BIONICLE* ved at trykke på **ESC** og derefter i prompten trykke på **ENTER** for at bekræfte.

TOA TAHU STARTER MISSIONEN



Mægtige Toa, jeg er Turaga Vakama og er leder i landsbyen Ta-Koro i Ta-Wahi-landet. Jeg er velbevandret i Mata Nui's legender og hemmeligheder. Lad mig hjælpe dig i gang med din mission for at redde øen og finde kraften bag Toa Nuva. Makutas styrke vokser og vores tid er begrænset, så lad mine ord hjælpe dig i gang.

For at mestre mysteriet bag naturkræfterne, kraften der kan få bugt med Makuta og hans håndlangere, skal du gå videre til afsnittet *Naturkræfter* nedenfor.

Du finder ud af mere om Mata Nui, dine Toa-søskende og deres Wahi, ved at bladre hen til *Øen Mata Nui* på s. 12.

Du finder ud af mere om Toa Nuva og deres forbedrede kræfter, og de udfordringer de møder ved at bladre videre til *Toa Nuva* på s. 12.

Du kan læse mere om de genstande og muligheder som du vil møde på Mata Nui ved at bladre videre til *Felt-guide* på s. 14**.**

Naturkræfter

Naturkræfterne er den kraft der findes i rå form inde i alle naturlige ting på Mata Nui. Som Toa kan du absorbere og bruge denne kraft fra den omkringliggende verden, men det kan Makuta også. Ved at bruge denne kraft klogt, skal du skabe balance igen.

Mørke naturkræfter: Denne fordærvede energi stjæles fra omgivelserne og bruges af Makuta og hans håndlangere og de forførte Rahi som er i hans magt. De mørke naturkræfter er en farlig og skadelig kraft.

Lyse naturkræfter: Når du absorberer denne kraft fra dine omgivelser, bliver det til lys naturkraft, en kraft af det gode, der kan bekæmpe Makuta's håndlangere, smadre genstande og bygninger og befri Rahi fra hans indflydelse.

Sådan bruges naturkræfter

Når dine naturkræfter er ladt op, kan du sigte på genstande eller væsner og affyre naturkraftladninger imod dem. De forførte Rahi og Makutas håndlangere svarer beskydningen med skadeforvoldende ladninger af mørke naturkræfter. Brug dit skjold til at beskytte dig selv ved at absorbere disse ladninger. De absorberede ladninger genoplader din beholdning af naturkræfter der bliver målt af din naturkraftmåler.

Udholdenhedsmåler – hvis du bliver ramt af mørke naturkræfter, vil du miste en del af din udholdenhed

Naturkraftmåler – når du affyrer ladninger, bruger du af din beholdning af naturkræfter

*Tryk på **L** for at skifte mål*



*Tryk på **CTRL** for at affyre en ladning naturkraft*

Tryk på / for at hæve dit skjold. Det absorberer ladninger af mørke naturkræfter og kanaliserer dem ind i din naturkraftmåler

- Nogle Toa kan affyre en kraftigere ladning: Tryk på **CTRL** tre gange samtidig med din Toa's bevægelser, for at affyre en multi-lyn-ladning. Gali Nuva og Onua Nuva kan affyre et endnu kraftigere angreb: Den altødelæggende Nuva-eksplosion (se afsnittet *Toa Nuva* på s. 12**)**.

- Naturkræfter er en mangesidig kraft. Ladningerne kan også bruges til at påvirke kontakter eller afsløre indholdet i tromler (se *Felt-guide* på s. 14).

Sådan sigter du

Man sigter automatisk på genstande og væsner når de kommer inden for rækkevidde. Når du affyrer naturkraftladninger, rammer de altid det valgte mål.

- Du veksler mellem de tilgængelige mål ved at trykke **L**.
- Tryk på **,** (komma) for at låse fast på det aktuelle mål. Når du låser dig fast på målet, vil du automatisk vende fronten mod målet. Når du trykker på piletasterne **VENSTRE/HØJRE**, mens sigtet er låst fast, vil du bevæge dig rundt om målet. Tryk på **,** (komma) igen for at fjerne låsen på målet.

Dækning

Tryk på / for at hæve dit skjold. Når du dækker dig mod ladninger af mørk naturkraft, beskytter du dig ikke blot mod skader men absorberer også ladningerne og omdanner dem til lyse naturkræfter. Den omdannede kraft absorberes og genoplader din naturkraftmåler.

- Skjoldet kan kun aktiveres i kortere perioder, så du skal afpasse brugen omhyggeligt.

Kraft- og udholdenhedsmåler

Din kraft- og udholdenhedsmåler kommer frem på skærmen hver gang du mister eller får udholdenhed eller naturkraft.

Hver af de grønne markører repræsenterer en fjerdedel af din samlede udholdenhed



Din aktuelle beholdning af naturkraft er repræsenteret med denne søjle

Sådan genvindes udholdenhed

Selv ikke de mægtige Toa er uovervindelige! Angreb med mørke naturkræfter og farerne i Wahi'ernes miljø kan skade din udholdenhed. Din aktuelle udholdenhed vises i naturkraftmåleren: Hver af de grønne markører repræsenterer en fjerdedel af din samlede udholdenhed. Når du bliver såret, mistes de grønne markører en ad gangen.

- Hvis din udholdenhed falder til ingenting, vil du blive sendt tilbage til begyndelsen af det afsnit hvor du blev besejret.
- Besejrede væsner smider en gang imellem en Amana Volo sfære – en kugle med udholdenhedsenergi, der er blevet skabt af den sidste smule mørk naturkraft som var i væsnet. Denne kan du absorbere og dermed øge din udholdenhed.
- Udholdenhed kan også genvindes ved at opsamle de hellige masker kendt som naturkraft-Kanohi (se *Felt-guide* på s. 14).

Sådan genoplades naturkræfter

Hver gang du affyrer en naturkraftladning, bruger du noget af din beholdning af denne kraft. Du kan genoplade din naturkraftenergimåler på fire måder:

- Træk naturkræfternes energi til dig fra omgivelserne ved at hold / nede. Du skal stå stille for at kunne genoplade din energi på denne måde.
- Absorbér dine fjenders mørke naturkraft-angreb med dit skjold: Den mørke kraft absorberes og genoplader din naturkraftmåler.
- Saml en naturkraft-Kanohi op. Disse genopfylder både din naturkraftmåler og din udholdenhedsmåler helt.
- Saml naturkraftkugler op (findes kun i Po-Wahi).

Makutas håndlangere

Konfrontationen med Makuta er den ultimative udfordring, men du skal forbi mange af hans agenter før du når til den endelige konfrontation.



Rahi er væsnerne, der bebor Mata Nui, lige fra rovfisken Ruki til de enorme tyrelignende Kane-Ra. Mange af disse Rahi er kommet under indflydelse fra Makutas der har forgiftet deres Kanohi for at få dem under sin magt. I denne forførte tilstand er disse Rahi blevet aggressive og frygtsomme.

- Skyd på de forførte Rahi med naturkraft for at rense deres forgiftede Kanohi og befri dem fra Makutas indflydelse.



Den insektlignende **Bohrok** er blevet vækket af Makutas magt og sendt sværmende rundt i de forskellige Wahi. De er drevet af et behov for at ødelægge og deres længsel efter at befri Bahrag: Dronningen af Bohrok-sværmene. Ifølge Turaga'ens legender er det en indre intelligens, kendt som Krana, der driver Bohrok'en – hvilket antyder den overvældende kraft disse Krana kan give den der besidder dem.

- Som Toa Nuva skal du møde disse stærke fjender. Se afsnittet *Toa Nuva* på s. 12.

Sådan reddes Matoran



Matoran-landsbyboerne fra Mata Nui flygtede i frygt for Bohrok-sværmene. Under din udforskning af de forskellige Wahi, skal du finde de spredte Matoran'ere.

- De Matoran'ere, der er blevet reddet, kan hjælpe dig ved at bruge frigjorte Rahi til at konstruere venligtsindede Rahi i Wahi'ernes Kini.
- Matoran'ere er altid himmelhenrykte når de ser deres Toa: Nogle Matoran'ere vil følge dig på en del af din rejse, bare for sjov!
- Hver gang du redder en fortabt Matoran'er, vil en tæller komme frem på skærmen og vise dig hvor mange du har reddet i det aktuelle Wahi.

Sådan samles Lysende Sten



Disse dyrebare sten finder du rundt omkring på Mata Nui. Der er mange Lysende Sten at samle i hvert Wahi og hvis du med held får samlet nok sammen af dem, vil det hemmelige Bonus-indhold åbnes ved Kini Nui (se *Ekstra* på s. 15). Du kan spille de gennemførte Wahi igen for at prøve at samle flere Lysende Sten og få åbnet for alle bonuserne!

Denne tæller kommer frem på skærmen hver gang der samles en Lysende Sten. Den holder øje med hvor mange du indtil nu har samlet i det aktuelle Wahi.

TOA NUVA

For at have en chance mod Makuta selv, skal du finde en måde at forbedre dine evner på. Du skal finde hemmeligheden bag Toa Nuva!

Toa Nuva har forbedrede evner. De forskellige Toa Nuva har forskellige styrker:

- Gali Nuva og Onua Nuva kan affyre en altødelæggende Nuva-eksplosion: Hold / nede for at oplade naturkraftmåleren fuldt, slip derefter / og tryk **ENTER** umiddelbart efter. Nuva-eksplosioner kan kun affyres mens du står stille. Nuva-eksplosioner er gode mod Makutas stærkeste drabanter, og de kan også bryde gennem barrierer af mørk naturkraft.
- Lewa Nuva kan svæve gennem trætoppene, og Gali Nuva kan svømme med høj hastighed og dykke ned til de dybeste steder i Lake Naho.

Når Makutas indflydelse vokser, vil Toa Nuva møde stadig stærkere modstand.



Bohrok-Kal, der styres af Krana-Kal's stærkere intelligens, er sejere og smartere end deres Bohrok-fætre.



Sandheden om **Rahkshi** kendes ikke, men det rygter man hører på Mata Nui er nu skræmmende nok. Nogle kalder dem "Makutas Sønner", andre antyder at de alle bærer et stykke af den mørke ånds egen krop som han bruger til at lede dem.

Makuta

Den mørke ånd Makuta er fjenden mod alt det gode og smukke på Mata Nui. Hans mål er at herske over øen ved at bruge sin mørke indflydelse til at inficere Rahi over hele Mata Nui, og han leder den destruktive styrke af Bohrok, Bohrok-Kal og Rahkshi. Selvfølgelig har du og dine Toa-søskende før været inde i denne mørke hule og stået over for hans styrke – men det var før Bohrok-sværmende vågnede. Med disse nye fjender opstillet imod dig, skal du skynde dig med at få fundet hemmeligheden bag Toa Nuva-omdannelsen før du igen vil turde konfrontere ham.

ØEN MATA NUI

Toa'ernes ankomst

Ifølge legenderne var det den store gud, Mata Nui, der bragte sit folk, Matoran'erne, til dette paradis af en ø som de i hans ære har opkaldt efter ham. Beskyttet af hans kærlige ledelse, levede Matoran'erne lykkeligt i deres nye hjem indtil Mata Nui's jaloux bror – den mørke ånd Makuta – ved hjælp af en besværgelse fik Mata Nui til at falde i søvn. Fra da af har Makutas mørke kraft domineret landet og bragt folket ødelæggelse og frygt.

Men håbet døde ikke: Profetierne forudsagde at seks helte, Toa'erne, skulle komme og redde Mata Nui fra Makuta. På en uforglemmelig dag skyllede nogle mystiske tromler op på øens kyst og ud af dem sprang Tahu, Lewa, Kopaka, Gali, Pohatu og Onua – profetiens helte der var begavet med store naturkræfter.

Toa'ernes Wahi

De forskellige Toa opholder sig i hver deres af Mata Nui's seks regioner, også kaldet Wahi, hvor deres Matoran-landsbyboere bor og tilbeder deres skyts-Toa i det lokale tempel, Kini'en. Du starter dit eventyr som Toa Tahu i Ta-Wahi, men som historien skrider frem skal du påtage dig rollen som de mægtige Toa og mestre de forskellige evner som deres Wahi kræver. Når du når til Toa Nuva-omdannelsen, forbedres dine styrker væsentligt.

Toa Tahu i Ta-Wahi



Det vulkanske område Ta-Wahi, der er domineret af Mangai vulkanen, overvåges af Tahu, Ildens Toa. Dette dramatiske landskab, med dets huler og kratere omgivet af brændende strømme af smeltet sten, er hjem for Ta-Matoran'erne der ledes af den vise Turaga Vakama. Den temperamentsfulde og hurtigt reagerende Toa Tahu skal mestre sin utålmodighed for sikkert at navigere over de flydende platforme og forræderiske smuldrende sten der spænder over Ta-Wahi's kogende lavastrømme. Når han bliver til Tahu Nuva, vil hans hurtige reaktioner blive sat på en prøve når han på sit lava-board surfer Ta-Wahi's forræderiske magmastrømme.

Toa Kopaka i Ko-Wahi



Ko-Wahi strækker sig over Mount Ihu's sneklædte højder og dets isede tinder. Kopaka selv bor i nærheden af landsbyen Ko-Koro, hvor Turaga Nuju hjælper Ko-Matoran'erne med at overleve i de farlige områder med sneskred, gletscherspalter og isstorme. Som Isens Toa nyder Kopaka sit Wahi's frysende miljø der passer til hans kolde og beregnende temperament og giver ham mulighed for at nyde sin yndlingstidsfordriv: At stå på snowboard ned ad de sneklædte skråninger med imponerende hastighed og færdighed.

Specialfunktion:

Accelerér/sænk farten: Tryk på piletasterne **OP/NED**.

Gali Nuva i Ga-Wahi



Gali Nuva, den eneste Toa Nuva af hunkøn, bruger både sin store visdom og utrolige smidighed til at bevogte vandløbene og floderne, der flyder fra Lake Naho, og kystområderne som de snor sig igennem. Som Vandets Toa Nuva, kan Gali Nuva blive under vandet så længe hun har lyst, og navigere sikkert gennem de stærkeste strømme. Turaga Nokama og Ga-Matoran'erne, der bor i Ga-Wahi, forundres over hendes betagende hastighed gennem vandet og hendes dramatiske spring og dyk i det isede vand. Gali Nuva, der er yderst smidig, kan også bevæge sig op af vandet med hastighed og ynde og let hoppe mellem stenstøtterne og klippetoppene.

Specialfunktioner:

Dyk:	Dobbelthop, tryk derefter på **ENTER** mens du er i luften. Jo højere hoppet er, desto dybere vil Gali Nuva dykke.
Svøm hurtigt:	Hold **ENTER** nede.
Hop op af vandet:	Tryk på **SHIFT** Du udfører et større hop ved at svømme hurtigt og så trykke på **SHIFT**.

Pohatu Nuva i Po-Wahi



Po-Wahi strækker sig fra det store Mount Ihu's skrænter til de støvede ørkenområder og floddale i nord, patruljeret med sikre skridt af Pohatu Nuva, Stenens Toa. Med sin utrolige styrke kunne Pohatu Nuva let slynge kampesten som var det småsten, eller knuse store sten til støv, men hans venlige natur gør at han ikke let bliver vred. Turaga Onewa og Matoran'erne i Po-Koro lever lykkeligt mellem stenspidser og sandede ødemarker, i sikker forvisning om at den pålidelige Pohatu Nuva, der har lovet at bevogte sit folk, vil stå som en urokkelig barriere mellem dem og Makutas værk.

Specialfunktion:

Accelerér/sænk farten: Tryk på piletasterne **OP/NED**.

Onua Nuva i Onu-Wahi



Onua Nuva's domæne ligger under jorden, dybt nede i Onu-Wahi's huler og miner, hvor Turaga Whenua og Onu-Matoran'erne bor. Med sine kraftfulde hænder og brede krop, har Jordens Toa Nuva en imponerende styrke og kraft der gør ham i stand til at rykke rundt på nogle enorme vægte, alt imens hans infrarøde syn gør ham i stand til at gå gennem mørket i de dybeste huler. Onu-Matoran'erne i hans domæne har også Onua Nuva's nattesynsevne der gør dem i stand til at bevæge sig sikkert gennem Onu-Wahi's labyrint af tunneler.

Lewa Nuva i Le-Wahi



Svævende højt oppe mellem Le-Wahi's trætoppe, bevogter Lewa Nuva, Luftens Toa, de tætte skove og regnskove i det sydlige Mata Nui hvor Le-Matoran'erne bor. Lige så hurtig han er til at tage en beslutning, er han til at hoppe fra gren til gren, Lewa Nuva sætter sin lid til sine skarpe instinkter når han holder Le-Koro og dets indbyggere i sikkerhed fra Makutas indflydelse. Når de bevæger sig rundt i de svimlende højder i deres skovhjem, kan Le-Matoran'erne ofte få et glimt af Lewa Nuva's atletiske opvisninger når han glider og hopper mellem træerne, svingende og dygtigt svævende fra ranke til ranke uden at ænse de mørke sumpe nedenfor.

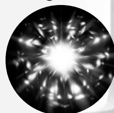
Specialfunktioner:

Accelerér/sænk farten: Tryk på piletasterne **OP/NED**.

Svæv: Dobbelthop, tryk derefter på **ENTER** når du er midt i luften. Du stopper med at svæve ved at trykke på **SHIFT**. Lewa Nuva kan kun svæve i et kort øjeblik. Denne evne kan du bruge efter du er teleporteret til den anden del af Le-Wahi.

Felt-guide

For dem, der kommer til Mata Nui for første gang, vil der være mange uvante genstande og muligheder spredt omkring i de seks Wahi.



Amana Volo kugle: Når en Rahi befris eller når en Bohrok overvindes, vil den sidste smule mørk naturkraft slippes løs fra væsnet, hvilket nogle gange danner en kugle med helbredsgivende kraft. Genopfylder to afsnit i udholdenhedsmåleren.



Lysende sten: Mineret af Matoran'erne fra Onu-Wahi og findes rundt omkring på Mata Nui. Når du samler Lysende Sten åbnes der for Bonus-indhold i Kini Nui (se *Ekstra* på s. 15).

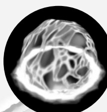


Naturkraft-Kanohi: Når disse hellige masker samles op, gendannes en Toas naturkræfter og udholdenhed helt.

Naturkraftkugler: Disse kugler, der findes i Po-Wahi's miner, genopfylder dine naturkræfter.



Tromler: Tromlernes indhold frigives når du skyder på dem med naturkraft.



Mørke bure: Matoran'ere er spærret inde i disse glødende pink bure af mørk naturkraft der kun kan ødelægges med en Nuva-eksplosion.



Kontakter: Disse kontakter, der er spredt omkring de forskellige Wahi, udløses af varierende mængde naturkraft. Alle driver de nogle maskiner der kan hjælpe dig på din mission.

PAUSEMENUEN

Tryk på **MELLEMRUMSTAST** eller **ESC** under spillet, hvis du vil holde en pause fra missionen og åbne for pausemenuen. Her kan du se det antal Lysende Sten du har samlet, og hvor mange Matoran'ere du har reddet i det aktuelle Wahi.

- Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at markere et menupunkt og tryk på **ENTER** for at vælge. Alternativt kan du bruge musen til at markere det valgte punkt og venstreklikke for at vælge.

FORTSÆT Luk pausemenuen og vend tilbage til spillet.

INDSTILLINGER Justér spillets indstillinger (se afsnittet *Options* (*Indstillinger)* på s. 15).

GEM SPILLET Brug piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** eller venstreklik for at vælg Mission og gemme dine fremskritt på din harddisk (se afsnittet *Gem under spillet* på s. 16).

AFSLUT Afslut det igangværende spil og vend tilbage til Kini Nui. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge JA i prompten og tryk på **ENTER** for at bekræfte eller venstreklik på fluebensikonet.

OPTIONS (INDSTILLINGER)

- Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at markere et menupunkt og tryk på **ENTER** eller **SHIFT** for at vælge. Alternativt kan du bruge musen til at markere det valgte punkt og venstreklikke for at vælge. Tryk på **ESC** eller venstreklik på pil-ikonet for at afbryde eller gå tilbage til den forrige menu.

LYD

Lydstyrke for musik: Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at justere lydstyrken. Tryk på **ENTER** eller **SHIFT** for at bekræfte.

Lydstyrke for lydeffekter: Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at justere lydstyrken og tryk på **ENTER** eller **SHIFT** for at bekræfte.

Lydstyrke for dialog: Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at justere lydstyrken og tryk på **ENTER** eller **SHIFT** for at bekræfte.

GRAFIK

Opløsning: Tryk på piletasterne **OP**/**NED** for at vælge den ønskede opløsning. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge JA i prompten og tryk på **ENTER** eller **SHIFT**, eller venstreklik på fluebensikonet for at bekræfte. Du afbryder ved at trykke på **ESC** eller venstreklikke på pileikonet.

CONTROLLERKONFIGURATION: Tryk på piletasterne **OP**/**NED** for at vælge at bruge standard **TASTATUR-**opsætning eller for at vælge at lave din egen BRUGERDEFINEREDE konfiguration og tryk på **ENTER** eller **SHIFT** for at bekræfte.

- Du laver en brugerdefineret konfiguration ved at trykke på piletasterne **OP**/**NED** for at markere en funktion. Tryk på **ENTER** for at vælge funktionen og derefter på den nye tast på tastaturet eller spilleenheden som du vil bruge til denne funktion. For at gemme ændringerne, skal du trykke på piletasterne **OP**/**NED** for at markere GEM INDSTILLINGER, og tryk på **ENTER** for at bekræfte eller venstreklik på GEM INDSTILLLINGER.

NULSTIL ALLE TIL STANDARD: Tryk på **ENTER** eller **SHIFT** for at annullere alle ændringer og nulstille dem til deres standardindstillinger. Tryk på **ENTER** eller **SHIFT** igen i prompten for at bekræfte.

EKSTRA

Kini Nui har længe været visdommens hjem. Du kan finde ud af mere ved at vælge EKSTRA i Kini Nui-skærmen. Noget viden vil blive afsløret under din mission, men der er andre hemmeligheder der først vil blive åbnet for når du samler de Lysende Sten der er spredt rundt i de forskellige Wahi.

SE FILM IGEN: Se spillets filmsekvenser. Der åbnes nye film når de forskellige Wahi gennemføres.

GUIDE TIL MATA NUI: Begynderens guide til Mata Nui, dens steder, indbyggere og muligheder. Under din mission gennem de forskellige Wahi, vil der komme mere indhold i guiden.

BONUS-INDHOLD: Saml det antal Lysende Sten der er på hvert Wahi for at åbne ekstra bonus-indhold.

- Når du for første gang har gennemført et Wahi, kan du spille det igen senere hvis du vil prøve at samle nok Lysende Sten til at åbne endnu mere Bonus-indhold.

SÅDAN GEMMES OG INDLÆSES

Sådan gemmes et spil

Gem ved afslutningen af et niveau

Ved afslutningen af hvert Wahi du gennemfører, vil du blive bedt om at vælge den plads du vil gemme dine fremskridt i spillet på:

1. Når du fuldfører et Wahi vises dine indsamlingstotaler. Tryk på **ENTER** for at fortsætte.
2. I Gem fremskridt-prompten skal du trykke på piletasterne **OP**/**NED** for at vælge en plads at gemme på – MISSION NR. 1, MISSION NR. 2 eller MISSION NR. 3 – og tryk på **ENTER** for at bekræfte eller venstreklik på den valgte plads.
3. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge JA og tryk på **ENTER** for at bekræfte og gemme.

- Hvis du vælger at gemme oven i en allerede eksisterende fil, vil du blive bedt om at bekræfte dette. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge JA i prompten og tryk på **ENTER** eller venstreklik på fluebensikonet for at gemme.
- Hvis du vil fortsætte uden at gemme dine fremskridt, skal du trykke på piletasterne **OP**/**NED** for at vælge FORTSÆT UDEN AT GEMME og trykke på **ENTER** for at fortsætte eller venstreklikke på FORTSÆT UDEN AT GEMME.

Gem under spillet

Du kan også altid gemme under spillet via pausemenuen.

1. Tryk på **MELLEMRUMSTAST** eller **ESC** under spillet for at åbne pausemenuen.
2. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** eller bevæg markøren hen over stenene i menu-hjulet for at vælge GEM SPIL og tryk på **ENTER** eller venstreklik for at fortsætte.
3. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge den plads du vil gemme spillet i – MISSION NR. 1, MISSION NR. 2 eller MISSION NR. 3 – og tryk på **ENTER** for at bekræfte. Alternativt kan du venstreklikke på en af stenene for at vælge en plads og gemme.

- Hvis du vælger at gemme oven i en allerede eksisterende fil, vil du blive bedt om at bekræfte dette. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge JA i prompten og tryk på **ENTER** eller venstreklik på fluebensikonet for at gemme.

Sådan indlæses et spil

Hvis du ved opstart har en automatisk gemt *BIONICLE* fil på din harddisk, indlæses det gemte spil fra den seneste Mission nr.-plads automatisk. Du kan fortsætte det gemte spil ved at vælge det tilgængelige Wahi du ønsker at spille.

Du kan også indlæse et gemt spil fra harddisken ved at vælge INDLÆS SPIL i Kini Nui. Når du vælger INDLÆS SPIL får du mulighed for at vælge det gemte spil du ønsker at indlæse.

1. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge at indlæse MISSION NR. 1, MISSION NR. 2 eller MISSION NR. 3 og tryk på **ENTER** for at fortsætte eller markér stenene i menu-hjulet og venstreklik på den ønskede MISSION NR.
2. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge JA i prompten og tryk på **SHIFT** eller venstreklik på fluebensikonet for at indlæse dit gemte spil og fortsætte til Kini Nui.

- For at afbryde, skal du trykke på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge NEJ i prompten og trykke på **ENTER** eller **ESC** eller venstreklikke på ikonet med krydset.

3. I Kini Nui kan du vælge at spille et tidligere gennemført Wahi igen eller at spille det næste Wahi. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge Wahi og tryk på **ENTER** for at bekræfte. Alternativt kan du venstreklikke på pilene der peger mod venstre og højre på hver

side af Toa'erne for at bladre mod venstre eller højre og venstreklik derefter på den ønskede Toa for at vælge det Wahi du vil spille.

Sådan fortsættes et spil

Når du har gemt dine fremskridt, vil punktet NYT SPIL i Kini Nui blive ændret til SPIL. Når du vælger SPIL, kan du fortsætte det gemte spil fra den seneste Mission nr.-plads som du har gemt i. Du fortsætter et spil der er gemt på en anden Mission nr.-plads, ved at vælge INDLÆS SPIL i Kini Nui og følge vejledningen i afsnittet *Sådan indlæses et spil* på s. 16.

1. For at fortsætte på dit gemte spil, skal du trykke på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge SPIL og trykke på **ENTER**. Du kan også bruge musen til at bevæge markøren hen over SPIL-ikonet og vælge det ved at venstreklikke.
2. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge JA og tryk på **ENTER** for at bekræfte. Du kan nu vælge det Wahi du vil spille.

   Bemærk: For at starte på et nyt spil, skal du trykke på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge SPIL og trykke på **ENTER**. Du kan også bruge musen til at bevæge markøren hen over SPIL-ikonet og vælge det ved at venstreklikke. Tryk på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge NEJ og tryk på **ENTER** for at bekræfte. I NYT SPIL-prompten skal du trykke på piletasterne **VENSTRE**/**HØJRE** for at vælge JA og trykke på **ENTER** for at bekræfte og starte det nye spil.

BIDRAGYDERE

LEGO

Global vicepræsident for Software: Tom Stone

Produktionsdirektør: David Ratcliffe

Ansvarshavende producere: Gary Moore, Jonathan Smith

Seniorproducer: Darren Potter

Producer: Scott Mackintosh

Associeret producer: Nicolas Doucet

Leder af softwaredrift: Kevin Turner

Projektleder: Geoff Smith

Chef for teknologi: Ian Johnson

Softwareanalytikere: Eddie Hayden, Mark Ward

Global mærke-direktør: Sean Ratcliffe

Global marketingchef: Sara Marshall

Chef for forretningsanliggender: Clive Illenden

Ansvarlig for forretningsanliggender: Staci Kalama

Tak til: Alle i LEGO Interactive for deres feedback og support.

En særlig tak til: Bob Thompson, Paul Bufton, Leah Weston, Gitte Knudson, Christoffer Rauendahl, Jeppe Fonnesbæk og Christian Faber

Argonaut London

Producer: Darren Anderson

Ansvarshavende producer: Kevin Mullard

Producer: Ella Diffley

Studiedirektør: Peter Jones

Assisterende producer: David Nulty

Ledende koder: Pete Heywood

Kodere: John Gay, Carl Graham

Ledende design: Lynsey Bradshaw

Designere: Giles Tuck, Paul McGuiness, Paul Saunders, Herman Serrano, Will Carter

Ledende grafik: Steve Noake

Grafikere: Osman Nazlivatan, Enrique Barahona, Tolu Shofule, David Gear, Jon Taylor, Bryan Verboon, Carl Ross, Darren Harden, Jason Cunningham, Simon Garrigan, Ollie Smith, Leon Brazil, Will Brayden

Ledende kunstig intelligens-koder: Aaron Fothergill

Kunstig intelligens-kodere: Oscar Gillespie, Tom Garrard, Alan Yuen, Aubrey Murray

Lydchef: Justin Scharvona

Musik: Karin Griffin, Bob and Barn

Lydeffekter: Olly Nicholson, Chris Sweetman

Ledende kvalitetssikring: Stuart Williams

Kvalitetssikringschef: Simon Belton

Kvalitetssikring: William Wan, Adam Phillips, Carlo Bush, Germaine Mendes, David Lane, Dominic Andoh

Argonaut Sheffield

Teknisk direktør: Glyn Williams

Studiedirektør: Michael Powell

Producer: Kim Blake

Associeret producer: Vicky Trivett

Ledende programmør: Derek Johnson

Programmører: Jonathon Ashcroft, Tim Page, Chris Swinhoe, Mark Swinhoe, Gavin Wood, Craig Wright

Ledende grafiker/animator: Richard Bentley

Koncept/3D-grafikere: Rich Aidley

Animator: Paul Clayton

Niveaugrafikere: Ross Mansfield, Robert McLachlan

3D-grafikere: Chris Rawlinson, Paddy Ward

Niveaugrafikere: Paul Sinton, Mark Wainwright

Ledende designer: James Parker

Designere: Martyn Bramall, Tony Gowland, James Moore, Stephen Robertson, Tom Waters

Kvalitetssikring: Rich Arrowsmith, Carrie Hobson, Nick Herring, Rob Taylor

Coyote Developments Ltd.

Projektleder: Andy Squirrell

Teknisk direktør: David Shea

Administrerende direktør: Matthew Nagy

Programmører: Harvey Gilpin, Leo Skirenko, Justin Saunders, Paul Sinnett, Andy Spanswick, Gwaredd Mountain

Grafikere: Jim Vale

Kvalitetssikring: James Wright

FMV

Film skabt af: HITSQUAD

Grafisk instruktør: Steve Woods

Teknisk direktør: Carlos Poon

Animation: Peter Panton, Adam Coglan, Chris Breeze

Animation/figurmanipulation: Andy Everett

FX: Chris Thomas

FX/sammensætning: Gordon Chapman

Figurmodellering: Chris Baker

Kulisseudformning: Ed Taylor

Kameraer/lys: John Hasted

Effektanimation: Damian Johnston

Electronic Arts

Producer: Ted Fitzgerald

Assisterende producer: Oliver Byrne

Udviklingsdirektør: Tim Heaton

Kvalitetssikring: Chef – John Welsh; **Projektchef** – Paul Waters; **Projektleder** – Stuart Williams; **Gruppeledere** – Giro Maioriello, Toby Bushnell; **Kvalitetssikringsgruppe** – Graham Knowles, Jonathan Bottomley, James Wallis, Edward Wallis, Matt Longley, Richard Goffe, Chris Collins, Thomas Stoffer, Gene Paul Gammage, Alex Cooper, Stuart Parsons, Gary Kent, Daniel Smith, Graham Parkings, Blake Robinson, Alex Mole

Teknisk overensstemmelse: Chef – Joseph Grant; **Teknisk supervisor** – Marcus Purvis; **Påtegning af tekniske krav** – Martyn Sibley; **Kvalitetssikringsteknikere** – Richard Hylands, Darren Wall

Mastering: Europæisk masteringchef – Matt Price; **Masteringkoordinator** - Donna Hicks; **Masteringteknikere** – Sam Roberts, Des Gayle, James Kneen, Wayne Boyce

EARS Mastering-laboratorium: Michael Yasko, Kima Hayuk, Michael Deir, Chris Espiritu, Roger Metcalf

Kvalitetssikring sprogtest: LIT-chef – Patrick Klaus; **LIT-gruppechef** – James Fry; **LIT-gruppe** – Nick Pedersen, Jose De La Cuadra

Softwarelokaliseringschef: Isabelle Martin

Lokaliseringsprojektledere: Elena Carballido, Steffen Thejll-Moller

Amerikansk lokaliseringskoordination, Redwood Shores: Jonathan Silverman, Gabriel Darone

Amerikansk sprogtest, Redwood Shores: Gabriel Darone, Pierre Fuger

Europæisk kundekvalitetskontrol: Driftsleder – Linda Walker; **Testchef** – Jean-Yves Duret; **CQC supervisorer** – David Fielding, Ben Jackson; **Projektledere –** Andrew Chung, Paul Richards, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies; **Seniortestere –** James Bolton, Alan Drew, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Gary Napper, Ian Smithers; **Platformchef –** James Featherstone; **Platformspecialister –** Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman, Charles Hewett

Amerikansk kundekvalitetskontrol: Anthony Barbagallo, Jason Collins, Benjamin Crick, Eron Garcia, Darryl Jenkins, Dave Knudson, Russell Medeiros, Adam Rivera, Simon Steel,

Rob Stiasny

Studiedrift: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco, Phil Jones, Linda Walker, Anne Miller

Produktionsservices: Produktionschef – Jenny Whittle; **Kontoansvarlig –** Silvia Byrne; **Produktionsplanlægger –** James Truter; **Dokumentationslayout og oversættelseskoordination –** Jyrki Pohjola

Europæiske kreative services: Kreativt design, boks – Candice Westman; **Aktiv-koordinator:** Mark Grainger; **Dokumentation** – Sorcha Fenlon

Projektspecialist for kreative services, USA: Scott Gillette

Europæisk marketingdirektør: Bradley Crooks

Europæisk marketingchef: Susann Oelschlegel

Europæisk marketingassistent: Christian Sponziello

Marketingdirektør, USA: Steve Perkins

Amerikansk produktchef: Anthony Caiazzo

Amerikansk PR: Tim McDowd, Kirsten Merit

En særlig tak til: Anne Kain, Frank Sagnier, Tom Frisina, John Riccitiello, Bernadette Abbott, Mike Ress, Jason Berisford, Catherine Harris, Martin Hammond, Celeste Murillo, Kathy Frazier, Evelyn Walker

PROBLEMER MED PROGRAMMET?

Vi vil naturligvis gerne hjælpe, hvis du har problemer med at køre programmet. Der findes nogle vigtige metoder til at sikre, at de nyeste spil kan køre på din computer. Disse metoder, der er beskrevet nedenfor, vil løse de fleste problemer, der kan opstå ved at køre de nyeste DirectX-spil.

Går dit spil ned, eller fryser det fast?

Når du kører spil, der anvender den nyeste version af DirectX, skal du sørge for, at din computer kører med de nyeste drivere til dit grafikkort. Når du installerer den nyeste driver til dit grafikkort, kan problemer med systemsammenbrud og fastfrysninger i spil afhjælpes.

For det første skal du prøve at hente den nyeste driver fra grafikkortproducentens websted. Her følger en liste over webstederne for de mest populære grafikkortproducenter:

Asus:	**http://www.asus.com**
ATI:	**http://www.ati.com**
Creative Labs:	**http://www.europe.creative.com**
Guillemot:	**http://www.guillemot.com**
Hercules:	**http://www.hercules.com**

Hvis det ikke hjælper, skal du prøve at bruge de nyeste drivere fra grafik-**chipsættets** producent. Dit videokorts chipsæt er den grafikprocessor-chip, der sidder på dit grafikkort - Radeon (ATI) og GeForce (NVIDIA) er fx grafikkort-chipsæt. Her følger en liste over de mest populære grafik-chipsætt-producenter:

NVIDIA	**http://www.nvidia.com**
ATI:	**http://www.ati.com**
Power VR:	**http://www.powervr.com**
Matrox:	**http://www.matrox.com**
S3:	**http://www.s3graphics.com**
Intel:	**http://www.intel.com**
SIS:	**http://www.sis.com**

Er du stødt på lydproblemer?

Hvis du oplever hoppende eller hakkende lyd, eller lyd, der falder ud, kan du prøve at hente og herefter installere de nyeste drivere til dit lydkort. Her følger en liste over de mest populære lydkort-producenter:

Creative Labs:	**http://www.europe.creative.com**
C-Media:	**http://www.cmedia.com.tw**
Diamond:	**http://www.diamondmm.com**
ESS:	**http://www.esstech.com**
Videologic:	**http://www.videologic.com**
Yamaha:	**http://www.yamaha.com/service.htm**

Meddelelse

Begrænset garanti

Electronic Arts garanterer den oprindelige køber, at mediet, som denne software er indspillet på, er uden materielle eller håndværksmæssige defekter i de første 90 dage efter købet. Hvis der opstår defekter indenfor denne periode, vil produktet blive byttet, såfremt det returneres til Electronic Arts på nedenstående adresse sammen med en dateret kvittering for købet, en beskrivelse af fejlen(e), det defekte medium, samt din adresse. Garantien omfatter hverken selve softwaren, der leveres som den er, eller medier, som ikke er blevet brugt korrekt.

Denne garanti har ikke indflydelse på købelovens bestemmelser, der har forrang herfor.

Ombytning efter garantiudløb.

Hvis titlen er på lager, vil Electronic Arts bytte brugerbeskadigede medier, hvis originalmediet bliver returneret.

Husk at vedlægge en detaljeret beskrivelse af skaden, dit navn og adresse, samt et telefonnummer, hvor vi kan kontakte dig i dagtimerne.

Hvis du har nogen spørgsmål angående dette produkt, kan du kontakte Electronic Arts' kundeservice mandag til fredag, 12.30–16.30 på: 45 28 70 14.

E-mail: **dk-support@europe.ea.com**

Electronic Arts
Att: CS
Gammel Lundtoftevej 1E 2
2800 Kgs. Lyngby
Denmark

KUNDESUPPORT

Hvis du har problemer med at installere eller bruge softwaren og har prøvet alle muligheder, skal du læse følgende afsnit.

Bemærk! Læs følgende afsnit, før du kontakter os.

Nutidens computere er konfigureret på vidt forskellige måder, både hvad angår installation af software og hardware. Vi vil gerne yde den bedst mulige support, og det vil derfor være en stor hjælp for os, hvis du har nogle oplysninger om computeren klar, når du ringer til os.

Sørg for, at de nyeste drivere til dine skærm- og lydkort er installeret. Kontroller, om der er nyere drivere på producentens hjemmeside. Kontroller desuden, om der er opdateringer til din computer på computerproducentens hjemmeside. Læs mere på vores hjemmeside for kundesupport: **www.danmark.ea.com**

Sådan finder du de nødvendige oplysninger

Du kan finde de nødvendige oplysninger ved at anvende programmet Dxdiag, inden du kontakter os.

- Klik på START > KØR.
- Skriv “dxdiag” i dialogboksen, og klik på OK.
- Klik på “Gem alle oplysninger”.
- Filen DXDIAG.TXT ligger nu på skrivebordet. Hvis du åbner filen, finder du de oplysninger, som vi har brug for. Du kan også vedhæfte filen i en e-mail og sende den til os.

Du finder løsninger til de fleste problemer på vores hjemmeside for kundesupport www.danmark.ea.com. Her finder du også oplysninger om, hvordan du kontakter os pr. e-mail.

Du kan ringe til os på hverdage mellem 12.30 til 16.30 . Telefonnummeret er 45 28 70 14.
Du kan også skrive til os på følgende adresse, hvor du oplyser de ovenfor nævnte oplysninger.

Electronic Arts
Att: CS
Gammel Lundtoftevej 1E 2
2800 Kgs. Lyngby
Danmark

NICLE

Historien, navnene, figurerne og hændelser beskrevet i ‘BIONICLE The Game’ er helt igennem fiktive. Enhver lighed med mennesker, levende eller døde, faktiske steder eller begivenheder er helt og holdent utilsigtet og tilfældig.

LOC08004087MT

HAR DU DET DER SKAL TIL?



Den ultimative høj-intensive spiloplevelse udnytter styrken i Intel® Pentium® 4 processoren med HT-teknologi.

Intel® Pentium® 4 processoren med HT-teknologi giver spilleren styrken til at få mest muligt ud af nutidens avancerede programmer og spil, som f.eks. *BIONICLE*.

HT-teknologi, eller “Hyper–Threading” teknologi, er en forbedring af pc-processoren der tillader Windows® XP (eller bestemte styresystemter) at “se” to processorer i stedet for en. Dette giver en storslået pc-oplevelse, særligt når man multitasker, som du formentlig gør under et spil.

“Hyper-Threading” teknologi giver dig en mere realistisk spiloplevelse ved at give dig en højere billedhastighed, bedre gengivelse af detaljerne og højere opløsninger.

Prøv Intel® Pentium® 4 processoren med HT-teknologi.

Du kan få mere information om hvordan et Intel Pentium 4 processor-baseret system med HT-teknologi kan øge din spiloplevelse på **intel.com/home/maximize/experience/gaming**

Kik efter systemer med Intel® Pentium® 4 processor med HT-teknologi-logoet som din leverandør har godkendt som anvendende ”Hyper-Threading” teknologi. Ydelsen vil variere afhængigt af den specifikke hardware og software du bruger.

Se **www.intel.com/info/hyperthreading** for mere information.